

数码媒体与赛伯时间艺术

文章来源： 文章作者：黄鸣奋 发布时间：2008-03-17

<http://wenyixue.bnu.edu.cn/html/jiaoshouwenji/huangmingfen/2008/0317/2011.html>

如果说艺术家对于时间特性的探索由来已久的话，那么，信息科技为这种探索注入了新的活力。富于想象力的科幻艺术所预言的赛伯时间因计算机与网络技术而诞生，以数码媒体为依托的赛伯时间反过来又唤起艺术遐想，转化为艺术探索的新动力。就在这样的互动中，赛伯时间艺术成为人们关注的热点之一，它既为虚拟世界增添了瑰丽的景观，又扩展了艺术环境的外延，丰富了人们对于时间特性的认识。

赛伯时间并非凭空产生的，而是媒体时间演变的结果。科幻作家早就预言了它的出现，计算机与网络技术则为它奠定了现实基础。一般认为：时间是与物质运动相联系的。时间标识物质运动的过程性，空间标识物质运动的位移性，在人类出现之前，就已经存在与自然界运动变化相联系的时间。在人类出现之后，时间产生了分化。一方面存在不依人的意志为转移的客观时间(亦称物理时间)，另一方面存在构成人类行为依据的主观时间(亦称心理时间)。前者可以用地球的自转、公转或者原子的振动等尺度来计量，后者则取决于人类自身的生物节律、运动能力、心理期待等因素。客观时间与主观时间是通过人类的活动联系起来的，这种活动为媒体所记录，由此派生出媒体时间。必须看到：任何媒体都有其运动变化，因此置身于多重时间关系之中：一是媒体赖以产生的时间，二是媒体得以流传的时间，三是媒体获得解读的时间，四是媒体所体现的时间。我们所说的“媒体时间”主要是就第四重关系而言的。它是客观时间的仿真，受制于媒体自身的特性：同时又是主观时间的体现，记录了人的心路历程。这一意义上的媒体时间不完全取决于客观事物的发展变化，也不完全取决于人类自身的主观感受，而与美国学者李普曼(Walter Lipp-mann)所说的“拟态环境”(pseudo environment)相通。(1)在历史上，报刊首先为大众展示了媒体时间的魅力，人们因阅读而形成对时事的共同关注，亦因阅读而扩展自己的空间知觉。继起的电信网络克服了报刊传播速度上的局限，创造了让用户即时远程交互的机遇，使媒体时间渗透到日常生活。广播电视大大扩展了媒体时间的影响，在某些场合甚至倒转了它与现实时间的关系——那些入迷的听众、观众根据所喜爱的节目安排自己的起居而不惜破坏原有的生活节律，相信播音员或主持人所展示的视像胜过事情的真相。不过，广电媒体的上述影响往往是以牺牲用户即时远程交互的代价取得的。就此而言，媒体时间向计算机与网络技术所支持的赛伯时间演化，无疑是新的飞跃。

基于数码媒体的赛伯时间一方面印证了科幻作家某些虽超前于时人但具有科技可行性的想法，另一方面

的。

“赛伯时间”(cybertime)是个新词，远不如赛伯空间(cyberspace)流行，但同样概括了某种因计算机与网络媒体而萌生的新观念。赛伯时间是以计算机运算速度与网络传输速度等来定义的。前者取决于CPU主频与系统时钟频率等因素(所谓“时钟”，对计算机来说仅仅是一个按特定频率连续发出脉冲的信号发生器)，后者则与光纤带宽、路由器等网络设备的处理能力等因素相关。如今，赛伯时间已经形成了一种亚文化，即赛伯文化(cyberculture)。它包含计算机文化、网络文化、数字化文化、可视文化等形态。就字面而

言,“赛伯时间艺术既可以理解为以赛伯时间为题的艺术,又可以理解为以时间为题的赛伯艺术”。前者并不一定需要计算机与网络技术支持,可以依托传统媒体创作、鉴赏与传播。后者则以计算机与网络平台为安身立命之地,与其他类型的电脑作品的区别之处仅仅在于其题旨。二者的结合部构成了狭义赛伯时间艺术,即栖身于赛伯时间而又着眼于时间探索的作品。这是我们关注的重点。

赛伯时间艺术是对某种现实过程的仿真。为了显示时间,人们已经发明了许多工具,如沙漏、日晷、挂钟等。借助于一定的硬件与软件,艺术家可以设计出各种别开生面的计时器。雷佩托所开发的《正弦钟》(SineClock)是面向桌面艺术的音响装置。它利用正弦波频率的微小差别去准确地为一天当中的时间编码。具体地说,是利用三套正弦波的交互以呈现时间。每套都包含两种正弦波,其中一种是静态的,在200Hz、300Hz、450Hz 发音;另一种有基于时间的轻微失谐(0-5Hz)。对第一套来说,失谐的声波从200Hz 偏到205Hz,在1分钟内复原。第二套从300Hz 偏到305Hz,在1小时内复原;第三套从450Hz 偏到455Hz,在1天内复原。如果两种声波的频率非常接近(例如相差小到20Hz),那么人们听不见两种不同的音调,只是听到“敲打”的效果,速度由二者的频率差别决定。因此,对第一套来说,开始时听不到敲打(因为两种声波的频率都是200Hz);过了30秒之后,有5Hz 的敲打($205\text{Hz}-200\text{Hz}=5\text{Hz}$)。通过倾听每套声波中的敲打,您可以得知它们在其周期中的定位,从而知道此刻是什么时间。本作品有软件版、硬件版。软件版可以在 Mac-cOSX 与 Windows 上运行。硬件版是小小的雕塑,装在小木盒内。(2) 这类计时器真的拥有计时功能,以此与对计时装置加以描写的艺术作品相区别。同时,它们又可能包含一定的寓意,以此与一般的计时工具相区别。例如,美国艺术家布莱克(Scott Blake)《条形码时钟》(Bar Code Clock, 2001)是利用万维网上 JavaScript 资源站点所提供的代码创造的。他用自己的条形码文件取代了标准的数目,以将时间变成催眠的动画模式。在作品的主页上,显示时、分、秒的阿拉伯数字仅仅占据小小的一行,腾出位置给对应的黑白条形码。条形码伴随着数字的跳动而左右移动,如同是在舞蹈。凝视着这一时钟,我们仿佛悟出“时间就是金钱”。

(3) 法国艺术家德劳欣为其作品《! C!》(2002)写的说明是按字母排序的一串词,包括行动、进攻、企图、盲目、炸弹、城市、市民的、短暂的、全球的等,画面是3×3幅图,点击之后出现倒计时的窗口,预告“将发生某事”,要访客静心等待。等了半天,计时器才显示为零,但什么事都没有发生。人们或许为白等了好久而不甘愿,重新来过一次,但照样什么事都没有发生。这一作品让人们反思倒计时的作用。在日常生活中,倒计时往往是与即将到来的重大事件相联系的,多少吊起人们的胃口,迎合人们寻求刺激的愿望。《!C!》却让观众以失望告终。但是,没有消息不就是好消息吗?(4)

时间不仅仅是年、月、日、时、分、秒的计量,而且是我们有关变化、过程、生长、衰亡、进化、退行、进步、落后、憧憬、追忆等观念的潜台词。赛伯时间艺术也注意到这一点。由艺术家索思沃思(Kate Southworth)与西蒙斯(Patrick Simons)组成的双人组 GLORIOUSNINTH 所创作的《世界:恒变》(World: It Just Keeps Changing, 2001)就传达了某种关于时间的观念。它是色彩斑斓的动画,有时变得快,有时变得慢,但总是在变化。作者希望人们通过欣赏这一作品对“变”本身加以思考,体验“变”被知觉的条件与意义。

(5) 加拿大艺术家莱文(Paul Levine)《使死者复生》(Raising the Dead, 2002)饱含着同胞之情。它是对新兄

弟英年早逝(1999, 35岁)令人心碎的沉思,反映了关于家庭、死亡、丧失与哀悼的普遍主题,以及将悲痛变成艺术的困难过程。在加拿大艺术委员会(Canada Council for the Arts)的支持下,这个宽频 Flash 项目(基于虚拟的坟墓网站)采用计算机效果以创造死者正在作为其葬礼的主人而行动的幻觉。它花了两年时间才完成,包含了近三个小时交互性、令人打寒战的记忆。死者欢迎人们来访,其脸部造型出现在墓碑上(视频)。双目流盼,表情丰富。(6)又如,巴黎艺术家克劳斯的震波动画《五个别处》(Five Elsewhere, 2002)是双重合作的成果。先是穆雷沃思(Le Mureaux)与克劳斯一道为关于别处、记忆等主题的多媒体创造组织了研习会。其后,又有5个人对这一项目作出了贡献。这一旅行由交互性场景组成,根据会见记录、个人物品等重建了其记忆。页面上有悬浮的石头、飞翔的贝壳、移动的人像、可浸染的纺线等。比较突出的是一幅暗色的背景画,当光圈(随鼠标移动)经过时,显示出一位女子的情影。(7)超媒体很适宜表现心灵的活动。爱尔兰都柏林网络艺术家麦加里格(Conor McGarrigle)《小戏》(play-lets, 1999)就是用超媒体创作的旨在探索记忆的结构与性质的万维网作品,以心理学家克莱因(August Klein)的论著以及艺术家多伊尔(Arthur X Doyle)的解构记忆为基础。根据克莱因的看法,“小戏”是些形成记忆结构的小插曲,它们指向特定时间的记忆,像大脑的航行助手那样起作用,让心灵可以在时间背景中回想事情。(8)

从艺术上看,这类作品可以利用数码技术创造出某些特殊的效果,如化静为动等。生于波兰、现住纽约的谢比兹(Patryk Rebis)创作了组画《仿造的平坦》(Fake Flat-ness, 2002)。他在软件 Photoshop 中将若干照片粉碎为“可管理”的块块,允许用户对照片中的景物加以操作。访客左右移动光标时,画面上的形象也会左右摇摆。通过这一操作,静态照片获得了新的特性:它不再是固定的、永恒的,而是存在于时间之中,时间变成了照片的内在要素。(9)与此相类似,伦敦女研究生范德泽(Saskia Vandersee)《链接空间》(Connected Spaces, 2001)也利用编程使照片摇晃起来,将定格了的景观变为与时间相关的运动过程。(10)

在由计算机与网络技术支持的赛伯时间出现之前,已经存在不同类型的媒体时间。赛伯时间艺术有助于我们认识它们的特点与意义。拉塔尼(EG Barbara Lattani)的《平静》(Serene, 2002)基于1970年艺术家安妮·盖(Emi Gehr)所拍的16mm 实验电影《平静的速度》(Serene Velocity)。原作将摄像机对准一条走廊长达23分钟之久。摄像机位置不动,只是镜头中的1/4地板、天花板成为电影画面自身的延伸体,也是观众自身所处空间的延伸体。与默片《平静的速度》不同,软件《平静》是有声的。它得以实时操纵 QuickTime 格式视频的回放。用户可以根据需要改变软件所设定的变量,将软件在投影仪上播放,以配合演出、充当背景。开发这一软件的目标,是通过临时改组算法探索图像回放如何产生共鸣。然而,因为源于算法的运动,空间的统一性被消解。(11)又如,署名巴贝尔(Ba-bel)的《转偶》(Trunbaby, 2002)始于一个声波西洋镜,即霍纳(William Horner)在1834年发明的《生命转轮》(Wheel of Life)。作品包含下述部分:其一,置于一个转鼓上的10幅独舞图像。横转,速度可调,当光标位于屏幕中心区时最慢,位于屏幕左右侧时最快。其二,一个较大的9个场景的轮子显露出当代舞蹈系列,对应于爱迪生在19世纪末所进行的两个早期电影实验。通过动态随机与用户生成的互动,舞蹈者以碎片方式运动。其三,随机跳跃的图片。其四,绵羊般的幻影图像的舞蹈。有时它们的运动是静态的,是图像的退化在舞蹈。结果是图像、框架与运动的动态屏幕嬉戏:

由许多部分构成的破裂了的电影的冲突性戏剧。这一作品的关键主题是旋转的观念，在物理舞台与数码舞台上表现。它摹仿了在第一个西洋镜中所发现的运动的幻象。要创造运动幻象，鼓得转：转得越快，图像的行进越平滑。(12)

数码媒体为人们对时间与空间之关系的探索开辟了新天地。相关作品所涉及的主题是多种多样的。试举例加以说明。其一，时间关系具有多重性。美国媒体艺术家巴德(Jason Bader)创作了视频作品《时间形式4号：树/手》(TimeForm# {Trees/Hands}, 2002)。它乍看起来没有什么奥妙，不过是几个人在树林中走来走去。仔细端详，还是有些趣味的。它将录像切割开来，又拼贴在一起，从而显示出异于常景的交叠：不同人同时在不同层面的地上走。阳光被作为绘画的色彩，录像的景观被当成帆布，行进于不同层次的地面的人物形象则是多重时间的表示。(13)其二，在不同空间中，时间并非以同样的速度逝去。瓦利斯基试图以自己的动画作品《阿娜玛利娅在时间中的运动》(An-namaria's Motion in Time)说明没有无时间的运动。画面为一长发、长裙女子的舞蹈动作(黑色剪影)。作者认为：通常我们假定时间在不同空间以等速流逝，其实并非如此。在这一作品中，时间在某处较早开始，在其他处延迟(视与所选之处的距离而定)。用户可以在图像中选一个地点来观察时间与运动的关系。若通过选择图像中部，可以看到原先的运动：若选择其他部位，所看到的图像便有所不同。(14)其三，时间依人的活动而变化。图像设计师、多媒体艺术家索尔特与阿迪加尔创作了装置艺术《编年城邦》(Chronopolis, 2002)。它采用了10×10m²的地板作为投射界面。界面由计算机生成，被分为显示日期、钟点、分钟与秒钟的4个格子，上头映射出4个动画化的象形文字。每个象形文字都以特定的速度运动，速度由计算机系统时间决定。在运动中，这些象形文字留下了点的轨迹。访客踏入地板上的图像界面时，便进入了一个沉浸空间。抛物线型的扬声器将声音集中到高度定位化的区域，在界面上创造了多频道的音速声景。当访客在展览空间中行走时，时间方格与音速声景都对人的运动起反应，生成因人的位移而加速或减速视听结构。作者所选取的4个象形文字分别代表货币(currency)、货物(goods)、人员(people)与腐朽(decay)，因此，它们的流动象征了社会生活的变化。

这样，《编年城邦》所试图探索的对象便不限于物理时间，而是涉及社会时间、电子媒体与人类生存的关系。(15)其四，人类的交流与时间密切相关。1999年12月，在线杂志 Panoplie • org 要 Incident • net 设计简短的交互性实验，以沉默为主题。巴黎艺术家沙通斯克因此创作了《静默的速度》(The Speed of Silence, 1999)。这一作品描述的是在空间中彼此分离的两个人(A与Z)交谈的过程。这一作品的主画面是两个头像，当光标停留于某个图像上时，它就变成另一个头像，这一过程暗指交谈过程中言者与听者的角色互换。这种角色互换事实上需要一定的时间。言者要让听者明白自己不再往下说了，将发言权转给对方：听者要让言者明白自己准备发言了，将发言权接过来，中间往往必须经历片刻的静默。如果两个人都抢当言者，那么无法听清对方说些什么：两个人都抢当听者，则无法实现有效交流。实验表明：交流过程不时被沉默打断。言者与听者相距越远，为角色转换所需要的时间就越长。根据作品的标示，两者相距3•1米时，静默时间为0•0001秒：相距3•5米时，静默时间为0•0102秒：相距4•3米时，静默时间为0•0126秒。静默为时虽短，意义却不可小看，因为正是片刻的静默使言语及对言语的监视成为可能。面对面交流过程中的静

默长短，与声音在空气中的传播速度(大约为340米/秒)相关。若是在网上交流，情况又如何呢?这里起作用的不是声音的速度，而是光的速度：不是声音，而是信息包。(16)其五，不同时间似乎可以相互叠加。日本艺术家渡边英德(Hidenori Watanabe)的《韵律机》(RhythmEngine, 2002)是通过网络以音乐及视觉效果进行空间交流的工具。与用纯文字交流相比，它提供了非同步交流的理想手段，因为音乐与图像包含了丰富的情感。访客只要输入自己的名字、所在地点与电子地址，就可以登录所在网站，见到许多漂浮的字符。它们不是为计算机程序所操纵，而是先前玩家登录日志的回放。这些玩家可能包括几小时前的用户自己。这个被称为“空间会议工具”(spacession tool)的作品将许多不同时间叠加在一起。(17)

空间与时间都与物质的运动相联系。在人类诞生之前，宇宙就已经存在，有万物的运动，就有与之相适应的物理时间。生物的出现为时间创造了新的参考系，它们的寿命成为计算时间的一种尺度，它们的运动则充当了计算空间的一种标准。事实上，生物通常只能在自己的寿命及运动所及的范围感知时间。这种感知是主观时间与客观时间相分化的前提，其具体形式因心理的发展而发展。当人类将自己从动物界提升出来时，心理发展到了意识水平，主观时间变得相当复杂，背离客观时间的可能性空前加大。不仅如此，由于群居生活的缘故，个人时间与社会时间的矛盾也随之产生。“念天地之悠悠，独怆然而涕下”。人们一方面感念生命之有限、生活之无常，另一方面试图超越有限而追求无限，透过无常把握永恒。这种追求不仅化为哲人的思索，而且变成艺人的想象，时间艺术就是以此为背景而形成的。所谓“时间艺术”指的是以时间特性和/或空间特性为探索对象的作品，它们更多是着眼于主观时间而非客观时间。“一日不见，如三秋兮”，显示了思念如何使主观时间背离客观时间，“问君何能尔，心远地自偏”，说明了心境如何使主观空间异于客观空间。时间艺术受制于特定时代人们对时间的基本认识，反过来又丰富了人类的时间观。科幻作品通过有关多重时间、时间交叉、超时间旅行等的描写，以其大胆的形象拓展了人们的眼界。赛伯时间艺术既延续了古已有之的时间艺术的传统，又依托数码媒体而展现自己的丰采。赛伯时间艺术既然以数码媒体为平台，就必然随着数据媒体的发展而发展。当前计算技术的突飞猛进、因特网的升级换代，必将对赛伯时间产生深刻的影响，催生更加绚丽多彩的赛伯时间艺术。

注释：

(1) Lippmann, Walter • Public Opinion, 1922, 林珊中译本，华夏出版社，1989年7月版。

(2) <http://music.columbia.edu/douglas/portfolio/sineclock/>，2004年1月15日访问。

(3) <http://rhizome.org/artbase/6143/clock/clock.html>，2003年9月4日访问。

(4) <http://ici.cicv.fr/#>，2004年1月12日访问。

(5) <http://rhizome.org/artbase/2888/world.html>，2003年12月3日访问。

(6) <http://rhizome.org/artbase/11076>，2003年8月21日访问。

(7) <http://www.cinq-ailleurs.com/>，2003年9月6日访问。

(8) <http://stunned.org/playlets/>，2003年10月21日访问。

(9) <http://www.trickstertheater.org/rebis/3d-Photo/>, 2003年8月28日访问。

(10) <http://www.connectedSpaces.net/>, 2003年9月30日访问。

(11) <http://www.wildernesspuppets.net/yarns/egserene/indexframeset.html>, 2004年1月13日访问。

(12) <http://rhizome.org/artbase/6614>, 2003年9月5日访问。

(13) <http://rhizome.org/artbase/14562/jasonbader.net/site/files/video/trees.mov>, 2003年8月16日访问。

(

14

)

http://www.waliczky.com/pages/annamarias_motion/Waliczky_Annamarias_motion_enter.html, 2003年9月1日访问。

(15) <http://rhizome.org/www.chronopolis.org>, 2003年9月1日访问。

(16) <http://vitesse.cicv.fr>, 2003年9月7日访问。

(17) <http://www.photon01.co.jp/reh/>, 2003年10月23日访问。

(原文载于《现代传播》2005年第1期)